BRIGMTON

BVG-80

Vídeo juego digital portátil

Manual de Instrucciones

1.1: Botones

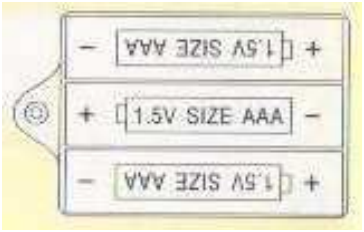
A continuación se muestra una breve descripción de los botones utilizados para jugar. Para más detalles consultar la sección “Instrucciones de funcionamiento”
Botones de flechas— — — — — — — — — —Botones de dirección
Botón A — — — — — — — — — — — — — — Botón de confirmación
Botón B — — — — — — — — — — — — — — Botón de función especial
Toma del cable de salida audio/vídeo (AV) — — Para conectar un televisor mediante el cable AV
Toma de los auriculares — — — — — — — — Para conectar los auriculares
Botón de volumen — — — — — — — — — —Para ajustar el volumen

1.2: Características

* Vídeo juego portátil de 16 bits con 50 juegos.
* 8 juegos de deporte 3D de alta resolución y 72 juegos Arcade.
* Pantalla LCD TFT cristalina de 2,7” que ofrece imágenes de gran nitidez.
* Resolución de 960 x 240 píxeles.
* Funciona con 3 pilas ALCALINAS de tamaño “AAA”.
* Sistema de funcionamiento: Linux.
* Toma de auriculares incorporada.
* Salida TV mediante cable de audio/vídeo (no incluido).
* Para mayores de 4 años.
* Dimensiones: 118mm x 64mm x 28mm.

1.3: Accesorios:
* Manual de instrucciones
* Cinta para el cuello

1.4: Instalación de las pilas
Utilice una monedad para abrir la tapa del compartimento de las pilas situado en la parte posterior del dispositivo. Introduzca 3 pilas ALCALINAS de tamaño “AAA”. Preste atención a los signos de polaridad “+” y “-”, tal como se muestra en la siguiente imagen.



Precauciones:
1. Siga siempre las instrucciones. Utilice sólo las pilas especificadas (AAA y ALCALINAS) y asegúrese de introducirlas correctamente observando las signos de polaridad “+” y “–”.
2. No mezcle pilas viejas y nuevas ni pilas estándar con alcalinas.
3. Retire las pilas agotadas.
4. Retire las pilas cuando no vaya a utilizar el aparato durante un prolongado periodo de tiempo.
5. No cortocircuite los terminales de alimentación de las pilas.
6. Si este aparato causa o resulta afectado por interferencias, aléjelo del resto de aparatos eléctricos. Si fuera necesario, resetee el aparato (apague el aparato y vuelva a encenderlo o retire y vuelva a colocar las pilas).
7. PUEDE SER USADO CON ADAPTADOR USB (NO INCLUIDO) CONECTADO A LA RED.

1.5 Instrucciones de funcionamiento:

TENIS
Izquierda/Derecha: para seleccionar el lado de la pista donde desea colocar la bola.
A: Confirmar/golpear la bola.
B: Retornar.
Inicio (START): pausar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

BÉISBOL

Botones de flechas: para seleccionar.
A: confirmar/zona de ataque, movimiento a la siguiente base/zona de defensa.
B: retornar/zona de ataque, retorno a la primera base/zona de defensa, persecución del corredor: pulsar A para batear.
Inicio (START): pausar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

GOLF

Botones de flechas: para seleccionar.
Botón A: para ajustar el ángulo de los golpes: asegurar/preparado para realizar el golpe.
Botón B: retornar
Botón A: mantenga presionado el botón A para seleccionar la fuerza adecuada; suelte rápidamente el botón A para golpear.
Inicio (START): pausar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

PING PONG

Botones de flechas: para seleccionar.
Botón A: confirmar/golpear.
Botón B: retornar.
Inicio (START): pausar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

BALONCESTO
Botones de flechas: para seleccionar/para ajustar la posición en la cancha.
Botón A: confirmar/preparación/lanzar.
Botón B: retornar.
Inicio (START): pausar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

BOLOS
Botones de flechas: para seleccionar la pista/para ajustar la localización del lanzamiento/ángulo.
Botón A: confirmar/lanzar.
Botón B: retornar
Botón A: mantenga presionado el botón A para seleccionar la fuerza adecuada. Suelte rápidamente el botón A para lanzar.
INICIO: pausar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

DARDOS
Botones de flechas: para seleccionar.
Botón A: para confirmar la zona de lanzamiento de los dardos/confirmar el lugar de colocación de los dardos/puntuación.
Botón A: pulse el botón A para seleccionar la fuerza adecuada. Suelte rápidamente el botón A para tirar.
INICIO: pausar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

BOXEO
Botones de dirección: para seleccionar.
Botón A: confirmar.
Botón B: retornar.
IZQUIERDA + A: golpear a la izquierda.
IZQUIERDA+ B: defender a la izquierda.
DERECHA + A: golpear a la derecha.
DERECHA + B: defender a la derecha.
INICIO: pausar o salir del juego.

MINIJUEGO SUDOKU
Botones de flechas: mover la casilla seleccionada.
Botón A: seleccionar la casilla para colocar número/confirmar.
Botón B: borrar el número actual del tablero.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO MOVE BOX
Botones de flechas: mover el personaje/caja móvil.
Botón A: para volver al paso anterior.
Botón B: para volver a jugar.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO 100 FLOOR
Botones de flechas: para mover el personaje.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO BENTHAL JEWEL
Botones de flechas: para mover la pieza.
Botón A: para cambiar la pieza.
Botón B: para utilizar las funciones de ayuda.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO SUPER MEMORY
Botones de flechas: para mover la casilla seleccionada.
Botón A: para confirmar.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO LINKING PET
Botones de flechas: varita mágica móvil.
Botón A: confirmar.
Botón B: para función de ayuda.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO GUERRA SUBMARINA
Botones de flechas: para mover el submarino.
Botón A: disparo a la izquierda.
Botón B: disparo a la derecha.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO COLOR STONE
Botones de flechas: para mover las piedras.
Botón A: volver a jugar.
Botón B: volver al paso anterior.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO BLACKJACK
Botones de flechas: para mover la caja seleccionada.
Botón A: confirmar.
Botón B: carta.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

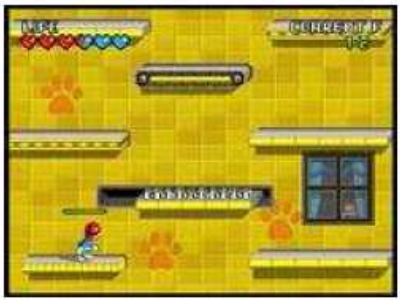
MINIJUEGO RALLY
Botones de flechas: para girar.
Botón A: acelerador.
Botón B: freno.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO GT RACING
Botones de dirección: izquierda/derecha.
Botón A: acelerador.
Botón B: freno.
Inicio (START): pausar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO PAIR MATCH
Botones de flechas: para mover la caja de selección.
Botón A: confirmar.
Botón B: uso del botón de función especial.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO FREECELL
Botones de flechas: para mover los dedos.
Botón A: confirmar.
Botón B: ver la carta seleccionada.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO MINE SWEEPING
Botones de flechas: para mover la caja de selección.
Botón A: confirmar.
Botón B: minas marcadas con los botones AB.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.



MINIJUEGO UP STAIRS
Botones de flechas: para mover el personaje.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO JUMPING MARY
Botones de flechas: para mover el personaje.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO GOBANG

Botones de flechas: para mover la pieza seleccionada.
Botón A: confirmar.
Botón B: volver al paso anterior.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO ENCONTRAR DIFERENCIAS

Botones de flechas: para seleccionar el cursor.
Botón A: confirmar.
Botón B: usar la función especial.
Botón MENÚ: parar o salir del juego.
Puesta a cero (RESET): resetear.

MINIJUEGO Gather Eggs

Botones de flechas: para mover el personaje.

MINIJUEGO Brick Blaster
Botones de flechas: para mover el monolito.

MINIJUEGO Elvish Boy
Botones de dirección: para mover.
Botón A: saltar
Botón B: disparar.
MENÚ: introducir una pausa o salir.

MINIJUEGO Guerra de Robots
Botones de dirección: para mover el tanque.
Botón A: disparar.

MINIJUEGO 30 Grados
Izquierda: acelerar.
Derecha: frenar.
Botón A: salto pequeño.

Botón B: salto grande.

MINIJUEGO Change Cup
Botones de flechas: para mover.
Botón A: confirmar.

MINIJUEGO Pao Pao
Izquierda: frenar.
Derecha: acelerar.
Botón A: saltar.

MINIJUEGO Jungla de Diamantes
Izquierda/Derecha: para mover.
Botón A: succionar.
Botón B: lanzar.

MINIJUEGO Cowboys del Oeste
Izquierda/Derecha: para mover.

Botón A: disparar.

MINIJUEGO Big Shot Checker
Botones de dirección: para seleccionar la posición.
Botón A: confirmar.
Botón B: cancelar.

MINIJUEGO Happy Night
Botón A: Volar/Caer.

MINIJUEGO Bumper Balls
Botones de dirección: para mover.
Botón A: preparación.
Soltar botón A: golpear.

MINIJUEGO Batalla naval
Botones de dirección: para seleccionar la dirección.

Botón A: confirmar
Botón B: disparar.

MINIJUEGO Carrera en la autopista
Botones de dirección: para mover.
Botón A: acelerar.
Botón B: adelantar.

MINIJUEGO Track Racing
Botones de dirección: para mover.
Botón A: acelerar.

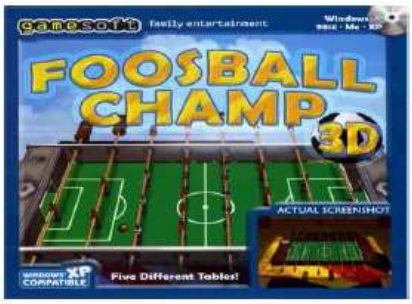
MINIJUEGO Pocket Change
Botones de dirección: para mover.
Botón A: confirmar.
Botón B: retirar las monedas.

MINIJUEGO Máquina Tragaperras
Botones de dirección: para mover.
Botón A: confirmar.

MINIJUEGO Desafío Intelectual
Botones de dirección: para mover.
Botón A: confirmar.

MINIJUEGO Mini Soccer
Arriba/Abajo: para mover.

MINIJUEGO Frogger
Botones de dirección: para mover.
Botón A: saltar.



MINIJUEGO Futbolín
Botones de dirección: para seleccionar/mover.
Botón A: confirmar.
Botón B: retornar.

MINIJUEGO Tiro con Arco
Botones de dirección: para mover.
Botón A: disparar.

MINIJUEGO Zuma
Botones de dirección: para mover.
Botón A: confirmar.

MINIJUEGO Beer Master
Arriba/Abajo: para mover.
Botón A: bebida.
MENÚ: introducir una pausa o salir.

Homeward Journey
Botones de dirección: para mover.

Bubble Destroyer
Botones de dirección: para mover.
Botón A: disparar.

Hare Fighter
Botones de dirección: para mover.
Botón A: saltar.
Botón B: atacar.

Balloon Shooting
Botones de dirección: para mover.

Parking Lot
Botones de dirección: para mover.
Botón A: confirmar.

PERROS
Botones de dirección: para mover.
Botón A: confirmar.

Maze Combination
Botones de dirección: para mover.
Botón A: confirmar.

PRECIPICIO
Botones de dirección: para mover.
Botón A: confirmar.

Monos
Botones de dirección: para mover.
Botón A: disparar.

MINIBEE
Botones de dirección: para mover.
Botón A: disparar.

Rolling Box
Botones de dirección: para mover.

Cartoon Match
Botones de dirección: para mover.
Botón A: confirmar.

Shape Switcher
Botones de dirección: para mover.
Botón A: para volver a jugar.
MENÚ: para introducir una pausa o salir.

Crazy Push
Botones de dirección: para mover.
Botón A: uso de las herramientas.
MENÚ: introducir una pausa o salir.

Abrir puertas
Botones de dirección: para mover.

Spin Match
Botones de dirección: para mover.

Botón A: girar la bolita.
Botón B: volver a jugar.

Climbing Expert
Botones de dirección: para mover.
MENÚ: introducir una pausa o salir.

Follow Me
Botones de dirección: para mover.

On Fire
Botones de dirección: para mover.

Las Aventuras de Jack
Izquierda/Derecha: para mover.
ARRIBA: saltar.

ABAJO: bajar.
Botón A: disparar.

Pirate Landing
Botones de dirección: para mover.
ARRIBA/ABAJO: ajustar el ángulo.
Botón A: confirmar.

Herculean Guy
Botones de dirección: para mover.
Botón A: empujar la piedra.

Aventura en la Jungla
Botones de dirección: para mover.
Botón A: saltar.
Botón B: disparar.
MENÚ: introducir una pausa o salir.

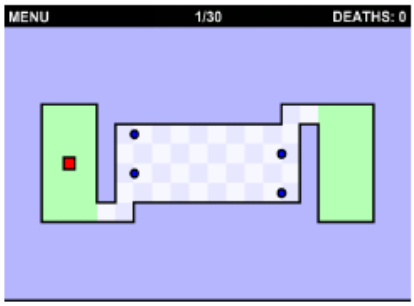
Magnet Boy
Botones de dirección: para mover.
Botón A: saltar.

Sumo Japonés
Izquierda/Derecha: mover.
Botón A: atacar.
Botón B: luchar.

Aviones de Papel
Izquierda/Derecha: dirección de control.

Tanks PK War
Izquierda/Derecha: mover.
Botón A: confirmar.

Guardián del Palacio
Botones de dirección: para mover.



Nimble Stones
Botones de dirección: para mover.
Botón A: volver a jugar.

Las especificaciones pueden variar sin previo aviso

Importado por:
I.R.P., S.L.
Avda. Santa Clara de Cuba 5
Sevilla, Spain.

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

I.R.P., S.L. declara bajo su responsabilidad que el aparato indicado cumple los requisitos de las siguientes directivas:

DIRECTIVAS EMC

EN55022:2006+A1:2007
EN55024:1998+A1:2001+A2:2003

Descripción del aparato:

Modelo BRIGMTON **BVG-80**
Juego electrónico

Importador: I.R.P., S.L.
Dirección: Avda. Santa Clara de Cuba 5, 41007, Sevilla.